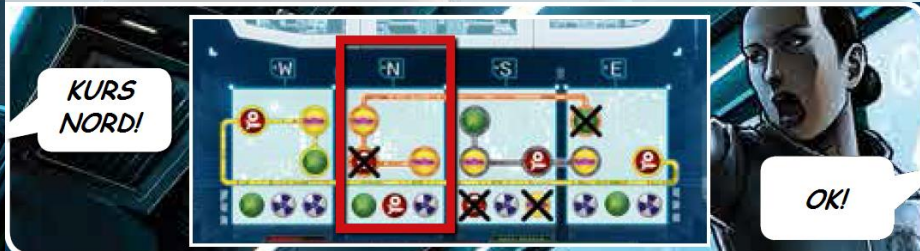


# MASCHINIST

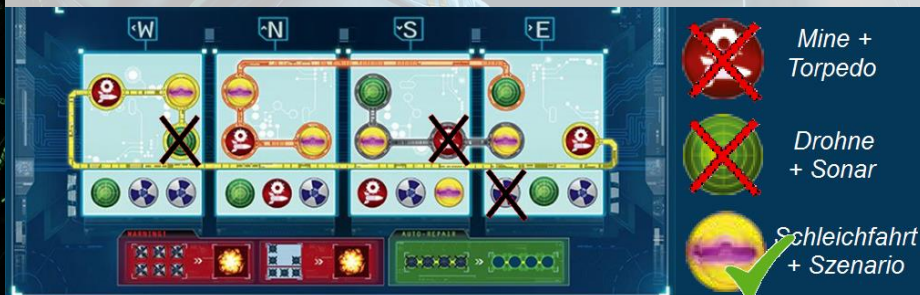
## STÖRUNGEN

Markiere nach jedem Kurs-Befehl des Kommandanten 1 beliebiges leeres Symbol des entsprechenden Schaltbereichs auf Deiner Schalttafel, und bestätige anschließend mit „OKI“. Dieses System ist nun gestört.



## SYSTEMAUSFÄLLE

Treten (eine oder mehrere) Störungen eines Systems auf, kann dieses System vorübergehend nicht aktiviert werden. Ignoriere dabei Strahlung.



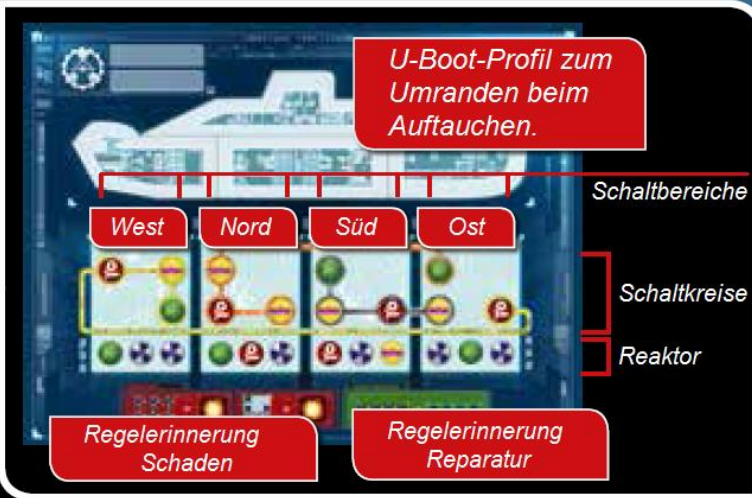
## REPARATUREN

Sind alle Symbole eines Schaltkreises markiert, setzt sich der Schaltkreis selbst zurück: Wische alle Störungen in diesem Schaltkreis aus. Taucht das U-Boot auf, wische alle Störungen auf Deiner Schalttafel aus.



## SYSTEMSCHADEN

Sind alle Symbole eines Schaltbereichs oder alle Strahlungs-Symbole markiert, melde „Systemschaden!“ an den Ersten Offizier und wische anschließend alle Störungen aus.



# KOMMANDANT

## KURS-BEFEHLE

Nenne laut die Kurs-Richtung, wie z.B. „**Kurs Nord!**“ Ziehe eine Linie zur entsprechenden Position auf Deiner Karte. Warte auf die Bestätigungen durch den Ersten Offizier und den Maschinisten („**OK!**“), bevor Du den nächsten Befehl gibst. Befehle sind bindend, sofern technisch möglich! Dein Kurs darf weder Inseln, eigene Minen noch sich selbst kreuzen. Vor und nach jedem „**STOP:...**“-Befehl **muss immer** ein Kursbefehl erfolgen!



## AUFTAUCHEN

Ist Dein U-Boot von vielen Störungen betroffen, kann es hilfreich sein aufzutauchen. Gib dazu laut den Befehl und den Sektor an, zum Beispiel „**STOP: Auftauchen in Sektor 5!**“ und wische Deinen bisherigen Kurs aus (außer Deine aktuelle Position und Deine eigenen Minen!). Währenddessen müssen alle Crew-Mitglieder, beginnend mit dem Maschinisten, eine U-Boot-Sektion sauber umranden und mit ihren Initialen versehen. Bis der gegnerische Maschinist diesen Vorgang bestätigt hat, darf (außer Auswischen) nichts anderes getan oder aufgezeichnet werden.

## SCHLEICHFAHRT

Hat der Erste Offizier „**Schleichfahrt klar!**“ gemeldet, kannst Du den Befehl „**STOP: Schleichfahrt!**“ geben. Deute Deiner Crew stumm, in welche Richtung Du steuerst. Bewege das U-Boot 0-4 Positionen in gerader Linie (ohne Inseln, eigene Minen oder Deinen Kurs zu kreuzen).

## AUFKLÄRUNGSSYSTEME AKTIVIEREN

Hat der Erste Offizier gemeldet, dass er ein Aufklärungssystem aktivieren möchte, und haben er und der Maschinist Dir bestätigt, dass das System einsatzbereit ist, kannst Du den Befehl „**STOP: Aufklärung!**“ geben. Anschließend führt der Erste Offizier die Aktivierung durch.



## TORPEDO ABFEUERN

Hat der Erste Offizier „**Torpedo klar!**“ gemeldet, kannst Du einen Torpedo abfeuern. Gib den Befehl „**STOP: Torpedo abfeuern!**“ und benenne die Ziel-Position, die max. 4 Felder entfernt sein darf (nicht diagonal!). Ist das gegnerische U-Boot dort, nimmt es 2 Punkte Schaden („**Direkter Treffer!**“); jedes angrenzende U-Boot (auch das eigene!) nimmt 1 Punkt Schaden („**Indirekter Treffer!**“). Direkte Treffer auf Minen zerstören sie.



## MINE ABWERFEN oder ZÜNDEN

Hat der Erste Offizier „**Mine klar!**“ gemeldet, kannst Du eine Mine abwerfen. Gib den Befehl „**STOP: Mine abwerfen!**“ und markiere eine angrenzende Position, die nicht auf Deinem Kurs liegt, mit einem ‚M‘ auf Deiner Karte. Später kannst Du den Befehl zum Zünden geben, z.B. „**STOP: Mine zünden in G2!**“. Schaden wie bei Torpedos (Minen zerstören aber keine Minen).



Der Kommandant (in D8) feuert einen Torpedo ab, der vier Positionen weiter in G7 detoniert. Das gegnerische U-Boot, das sich in G7 befindet, erhält einen direkten Treffer und nimmt 2 Punkte Schaden.



Von C7 aus wirft der Kommandant eine Mine auf B7 aus, eine angrenzende Position.

Später im Spiel zündet der Kommandant die Mine in B7. Das gegnerische U-Boot, das sich eine Position entfernt in C6 befindet, erhält einen indirekten Treffer und nimmt 1 Punkt Schaden.



# ERSTER OFFIZIER

## SYSTEMSTATUS

Markiere nach jedem Kurs-Befehl des Kommandanten 1 beliebiges leeres Feld auf Deiner Instrumententafel, und bestätige anschließend mit „OK!“, dass der Kommandant den nächsten Befehl geben kann.

Sind alle Felder eines Systems markiert, melde dem Kommandanten, dass dieses System einsatzbereit ist, z.B. „**Schleichfahrt klar!**“.

**Achtung:** Das System kann nicht aktiviert werden, wenn hierzu eine Störung auf der Schalttafel des Maschinisten vorliegt!

Wurde ein System von Dir oder dem Kommandanten aktiviert, wische alle Markierungen für dieses System aus.



## U-BOOT-SCHADEN

Jedes Mal, wenn Du einen Schaden gemeldet bekommst, markiere eins der Schadens-Felder (von links nach rechts). Sind alle vier Felder markiert, ist das U-Boot versenkt und Dein Team hat verloren.



## DROHNE ABWERFEN

Hast Du „**Drohne klar!**“ gemeldet, kannst Du in Absprache mit dem Kommandanten eine Drohne abwerfen. Hat der Kommandant den Befehl „**STOP: Aufklärung!**“ gegeben, kannst Du „**Drohne aktivieren!**“ befehlen. Nenne die Nummer des Sektors, den Du scanst. Der gegnerische Kommandant muss Dir wahrheitsgemäß antworten, ob er sich in diesem Sektor befindet.



## SONAR AKTIVIEREN

Hast Du „**Sonar klar!**“ gemeldet, kannst Du in Absprache mit dem Kommandanten Dein Sonar aktivieren. Hat der Kommandant den Befehl „**STOP: Aufklärung!**“ gegeben, kannst Du „**Sonar aktivieren!**“ befehlen; der gegnerische Kommandant muss Dir eine wahre und eine falsche Information geben, welche aus Reihe, Spalte oder Sektor seiner Position bestehen kann.



REIHE    SPALTE    SEKTOR

z.B.

✗

✓



# ERRATA UND OPTIONALE REGELN

## BESONDERHEITEN DER „WOLFPACK“-VARIANTE\* UND REGELERLÄUTERUNGEN

### Änderungen gegenüber dem Grundspiel

- Die „Wolfpack“-Variante\* ist nur zu acht spielbar; die Sitzreihenfolge ändert sich in Maschinist – Kommandant – Erster Offizier – Aufklärer. So kann der Kommandant den Einsatz der Bordsysteme effektiver abstimmen und der Aufklärer ruhiger arbeiten.
- Nur der Erste Offizier kann Aufklärungssysteme aktivieren! Er wird so zur wichtigen Schnittstelle zwischen Aufklärer (Wann macht es Sinn zu scannen?) und Kommandant (Wo kann das gegnerische U-Boot sein? Wann sollten die Waffen klar sein?).
- Nur der Kommandant darf „STOP:...“-Befehle erteilen. Will der Erste Offizier Aufklärungssysteme aktivieren, muss er das vorher absprechen.

### Bewegung

- Wenn sich der Kommandant bei einer Schleichfahrt entscheidet, keine Bewegung auszuführen (sich also 0 Felder weiter bewegen will), formt er ein „O“ mit seinen Händen, um diese Entscheidung zu kommunizieren. Weder der Erste Offizier noch der Maschinist markieren dafür Felder auf ihren Übersichten (dürfen aber so tun, als ob).

### Minen

- Das Zünden einer Mine zählt als System-Aktivierung; das heißt, dass zwischen zwei Bewegungen nur eine (1) Mine gezündet werden kann, und dass zwischen dem Zünden einer Mine und einer anderen System-Aktivierung mindestens eine (1) weitere Bewegung erfolgen muss.
- Die System-Anzeige für Minen muss **nicht** vollständig ausgefüllt („klar“) sein, um eine Mine zu zünden.
- Eine Mine kann nicht gezündet werden, wenn die Schalttafel des Maschinisten einen oder mehrere Störungen der Waffensysteme anzeigt.
- Torpedoszerstören (jede Art von) Minen, eigene sowie gegnerische.

### Störungen

- Bei Ausfall eines kompletten Schaltbereichs nimmt das U-Boot einen (1) Schaden; anschließend werden sämtliche Störungen von der Schalttafel ausgewischt.
- Tritt der Ausfall eines kompletten Schaltbereichs zeitgleich mit der Selbst-Reparatur (durch Zurücksetzen eines kompletten Schaltkreises) auf, wird **erst** die Selbst-Reparatur durchgeführt, sodass das U-Boot keinen Schaden nimmt (aber auch nicht alle Störungen ausgewischt werden!).
- Tritt der Ausfall eines kompletten Schaltbereichs zeitgleich mit einem Reaktor-Ausfalls auf, nimmt das U-Boot einen (1) Schaden; anschließend werden sämtliche Störungen von der Schalttafel ausgewischt.

\*© by Fadi Ramadan

## OPTIONALE REGELN

- Gibt der Kommandant oder der Erste Offizier einen „STOP:...“-Befehl, der aufgrund von Störungen nicht ausgeführt werden kann, muss der Erste Offizier dennoch die Markierungen für dieses System auswischen.
- Der Kommandant gibt nur Kurs-Befehle sowie Befehle zum Auftauchen, Abtauchen und zur Schleichfahrt. Alle anderen Befehle kommen vom Ersten Offizier – in Absprache mit dem Kommandanten.